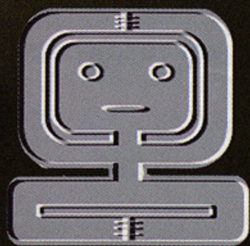


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 3, ГОДИНА I, ЮНИ, 1998 Г. ЦЕНА 990 лв.

MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE
Открит шампионат на София - Юни '98

На стр.13

ПРЕГЛЕД PC:
INCOMING
GREAT BATTLES OF CAESAR
DIE BY THE SWORD
INDUSTRY GIANT
PLANE CRAZY

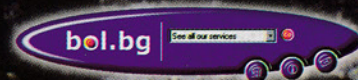
ПРЕГЛЕД TV:
ALIEN TRILOGY
RESIDENT EVIL
SOVIET STRIKE
STAR WARS

НАРЪЧНИК:
HEXEN II
QUAKE II
STARCRAFT
LBA 2
SHADOW WARRIOR
MORTAL KOMBAT 3 – ULTIMATE



ИГРА НА БРОЯ:

RIVEN



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

Драги игромани,

Уважаеми родители,

Предлагаме ви пълноценно, вълнуващо и незабравимо преживяване.

Списанието организира летен пансионатен отдих на морето – „Горещи дни на ИГРОМАНИЯ“

Програмата на отдиха включва:

- 10-дневен морски курорт в хотел 3 звезди в гр.Бяла, обл. Варненска – стаи с хладилник, кабелна телевизия, телефон.
- Спортни занимания
- Морски плаж
- Компютърно обучение за начинаещи и напреднали (в малки групи – 3-5 души): Windows'95, Internet и други – по два академични часа всеки следобяд
- По желание – професионални консултации за деца и родители по Windows NT, MS OFFICE, DELPHI 3.0, LINGO, DIRECTOR 6.0, Photoshop, Asymetrix и други модерни продукти
- Голямо шоу – всяка вечер турнир по компютърна или видеоигра (за PC, Sony Playstation, Sega Saturn или Sega Mega Drive)

В резултат от почивката, съчетаваща полезното с приятното, вие ще можете:

– Да работите по-добре с Windows'95

– Да използвате E-mail – електронна поща

– Да ползвате информацията в Интернет

– Да започнете съставянето на вашия пръв семеен компютърен албум, използвайки съвременни мултимедийни технологии –

И, разбира се, да починете пълноценно по нетрадиционен начин.

Цени за нощувка + храна на ресторантски начала:

– за деца до 15 год.:

полупансион (закуска, вечеря) – 149 000 лв.

пълен пансион – 199 000 лв.

– за възрастни:

полупансион (закуска, вечеря) – 179 000 лв.

пълен пансион – 229 000 лв.

– допълнителна цена за обучение по Windows'95 и ИНТЕРНЕТ – 39 000 лв.

– за допълнително използване на компютърна и друга техника, извън организираните курсове – 750 лв./час.

Обучението ще се извърши от подготвени млади специалисти-програмисти, абсолвенти от Математическия факултет на СУ и Техническия университет, участници и призьори в национални и международни олимпиади

Участниците ще получат сертификат на Мултимедиа ООД за завършен курс

Смени:

14 юли – 23 юли; 26 юли – 4 август

Уважаеми родители,

Ползата за вас и вашите деца ще бъде многократно по-голяма от размера на направените от вас инвестиции. Побързайте, защото броят на местата е ограничен!

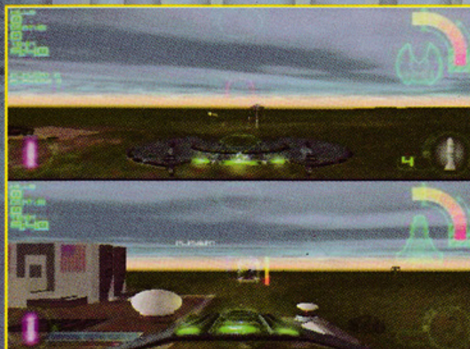
Забележка: деца на възраст до 10 год. могат да участват само с родители!

За контакти и допълнителна информация: тел. (02) 32 07 62, 83 10 53.

INCOMING

Издател RAGE
Производител RAGE





„Грабвайте оръжията! ТЕ се връщат!" – Тези възгласи не ви ли напомнят за нашумелия преди време филм „Звездни рейнджъри"? Е, в *Incoming* великия човешки род също се сблъсква с отвратителни извънземни, твърдо решени да превземат Земята. В никакъв случай не може да се каже, че тази тема е пренебрегвана от производителите на игри. Даже напротив – нека си припомним *X-Com*, *Independance Day*, *Incubation*...

Използвайки основите на 3D-екшън жанра, *Rage* са създали наистина впечатляваща и уникална игра. Основното, което я отличава от себеподобните й, е възможността да си избираш с какво превозно средство или бойна инсталация да се противопоставиш на десетките си врагове. А те наистина са толкова много, че отпускаш спусъка само за да се презаредиш с „късметчетата", появяващи се от време на време по пейзажа наоколо. И както може би се досещате, играта е повече Arcade, отколкото симулация. Интерфейсът е значително опростен в услуга на непрекъсващата канонада и бойни маневри.

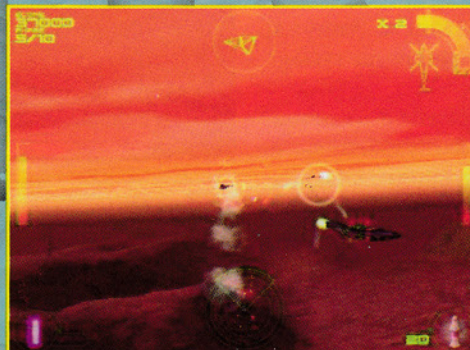


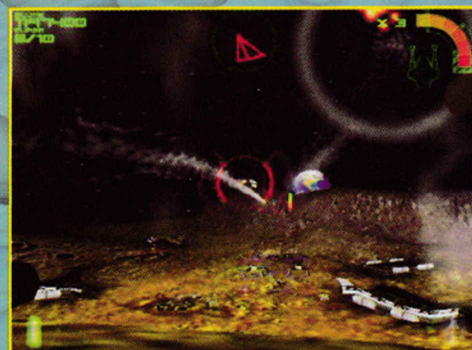
Разбира се, Incoming има и нива – кампании. Аркейд кампанията залага преди всичко на яката тупаница без много мислене. Играчът трябва да си проправи път през десет нива, наситени с извънземни. Всяко следващо ниво започва с нова бойна машина, най-подходяща за съответната мисия. Целите може да са няколко – унищожаване на извънземен кораб, защита на земно съоръжение, пренасяне на товари, etc. Другият тип кампания – тактическите мисии – изглежда не дотам добре разработен и човек остава с впечатлението, че добавен в последния момент. Липсват възможности за строеж на нови сгради и произвеждане на бойни единици. Играчът единствено може да дава команди на частите си в промеждутъка между няколко подмисии.



Графиката и звукът могат да бъдат похвалени. Пейзажите са разнообразни и добре моделирани, а канонадата е впечатляваща. Не е забравен и мултиплейъра. Поддържа се игра с IPX протокол, с модем и сериен кабел, както и режим на разделен екран (тези, които нямат мрежа да ликуват!). Има и няколко типа мултилейър игра – отборна, лице-в-лице и защитна. Ако разполагате и с 3D ускорител, *Incoming* определено ще ви впечатли.







ЩЕ Я БЪДЕ

❑ *Lucas Arts* обявиха поредната игра от галактиката на звездните войни. *Star Wars: Rogue Squadron* е 3D представител на игрите от типа „застреляй всичко живо". Вие сте пилот на познатите кораби на бунтовниците, а срещу вас се изправят имперските гадове. Мисиите са най-различни - от ескорт на важни товари до класическата „взриви всичко" мисия. В линията на времето, играта се развива малко преди Империята да отвърне на удара.

❑ *Ritual Entertainment* си осигуриха лиценза за продължението на култовия филм *Heavy Metal*. Едновременно с разработката на новия филм, се очаква да излезе и нова игра с взаимстван сценарий и музика. PC версията *Heavy Metal: F.A.K.K. 2 (Federation Assigned Ketogenic Killzone)*, ще бъде доста хард игра, за по-груби геймъри.

❑ Компанията *Mojo Science*, която участваше в развитието на хитове като *Shadow Warrior*, *Realms of Chaos* и *Monster Bash*, започна разработването на нова игра. В *Maxx Universe* действието се развива в бъдещето, където всяка молекула се контролира от микромашини, а вие сте, както обикновено, супергерой. Стрелялката е кръстоска между *Tomb Rider* и *Quake II*.

❑ Към края на годината се очаква да излезе и продължението на *Myth*. *Myth 2: Soulblighter*, е с много по-добре анимирана и детайлна графка, нови магии и още много изненади.

❑ Излезе и дългоочакваният хит на *Eidos* за платформа Playstation. *Final Fantasy VII е* RPG (RolePlaying Game) и си заслужава чакането. Производителите също така пуснаха и PC версия на играта.

❑ Компанията *ION Storm* и Джон Ромеро, са в трескаво очакване. Новата им игра *Dominion: Storm Over Gift 3* се появи на пазара, а от това какъв ще бъде успеха, зависи и бъдещата дейност на фирмата. Създателите са заложили на познат сценарий. Играта е много подобна на *StarCraft*: има три раси – две извънземни и една хуманоидна. Остава въпроса дали ще достигне нейния успех.

❑ *Digital Illusion* пуснаха нова състезателна игра. В *Motorhead* се състезавате в Трансатлантическата лига, като всяка победа ви носи по-бърза кола и нови писти.

Die By The Sword

Издател **INTERPLAY** *Производител* **TANTRUM**



Екшън-игрите в трето лице напоследък се радват да радушен прием от игроманите, така че появата на ново заглавие от този тип заслужава внимание. Няма да е изненада за никого, ако сравним DBTS с TOMB RAIDER II и MDK, станали класика в жанра.

Сценарият на играта не е кой знае колко задълбочен, нито пък е уникален. В края на краищата DBTS е преди всичко екшън-игра, така че това не е в неин минус. За сметка на това графичното изпълнение е впечатляващо. Въпреки че не могат да се определят като шедьоври на изкуството, обектите са изпълнени с достатъчно полигони, за да изглеждат приятно закръглени и реални. Интересно е, че това решение не е довело до намаляване скоростта на изрисуване. Кадрите за секунда са достатъчно на брой и движенията на героите са изключително плав-





ни и реални.

В DBTS за пръв път са използвани две взаимносвързани революционни подобрения. Първото е така наречената VSIM система. Тя контролира всички движения на ставите, което е гаранция, че за да свикне с управлението, на играча му трябват поне три дни. Другата новост е редакторът на движение. С негова помощ могат да се асоциира група последователни движения с даден клавиш – нещо подобно на макросите в Windows.

Great Battles of Caesar

Издател **INTERACTIVE MAGIC** *Производител* **ERUDITE**



Играта се явява продължение на поредицата, разказваща за битките и подвизите на известни исторически личности. След Александър Велики и Анибал, Светът ще падне на колене пред Цезар.

Графиката е отлична, интерфейсът е удобен, а играта е много приятна. Основните бойни формации са легионите и кохортите. Правилното им управление е трудно и изисква съответни тактически умения. Всяка формация има характеристиката „cohesion". Тя показва съответната боеспособност и колкото по-висок е „cohesion", толкова по-голяма е вероятността войниците да си плюят на петите и да се разбягат като пилци. Вашата цел е с правилно комбиниране на формациите да понижавате тази величина. Това може да стане и с издаването на различни заповеди – всеки водач на легион може да издаде две заповеди за един turn (Цезар може да издаде 6). Използвайте внимателно особеностите на терена – правилното разполагане ще ви доведе до успех и срещу по-многоброен противник. Може да строите укрепления и окопи, но най-важното е контрола и управлението на войската. Да живее Цезар!





Industry Giant

Издател INTERACTIVE MAGIC *Производител* JOWOOD

Едва ли някой в България е чувал, пък камо ли и виждал играта *Der Industriegigant* на световно неизвестната австралийска фирма JoWood, излязла през лятот на далечната1997 година. И едва ли щеше да чуе, ако Interactive Magic не се беше заела с издаването ѝ в страната на неограничените възможности.

Като цяло *Industry Giant* доста наподобява





Transport Tycoon, но след малко игра човек осъзнава, че има някои значителни разлики. Докато при TT играчът само "отговаря" на бизнеса, като създава инфраструктура между производител и потребител, то в Industry Giant всичко започва "сначале" – изграждаш промишленост, следиш нуждите на населението и т.н. В играта на Interactive Magic няма да видите рязко покачване на ка-

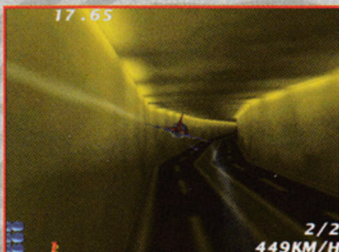


питала. Не съществуват лесни търговии, които само носят пари, а ти си седиш кротко на стола и се чудиш каква нова линийка да построиш. Бизнесът трябва да се следи изкъсо, иначе фалита ти е в кърпа вързан.

Учудващ пропуск е липсата на мултиплейър (?!). Да не говорим, че компютърните ти опоненти са ограничени до трима и са доста слабички. Тези недостатъци са компенсирани от интересния сюжет, 53 мисии, редактор на нива и генератор на случайни пейзажи.

Plane Crazy

Издател EUROPRESS *Производител* EUROPRESS



Ако сте готови за състезание, нека да започваме. Но сега ще се състезаваме със... самолети. Първо, трябва да си изберете машина – три различни самолета са на ваше разположение. Вземете един, оцветете го както пожелаете и потеглйте. Внимавайте да не се блъснете в друг самолет – верижната катастрофа ще завърши с огнено кълбо. По пътя към финала ви очакват тесни каньони и тунели, високи небостъргачи и скали. Не пропускайте различните екстри, пръснати пред вас, ускорители и различни видове пушкала, които ще забавят вашите противници, ако ги уцелите. Разполагате и със специално су-



перорьдие, което може да използувате само три пъти. С него може да разрушите скала или сграда, изпречила се на пътя ви и така да спестите няколко секунди или да



елиминирате противник, попаднал в обсега на експлозията. Важно е и как ще летите – близо до земята самолетът се движи по-бързо, но има по-голяма вероятност да се ударите.

Ако търсите реализъм, тази игра не е за вас, прелитате през магазини и тръбопроводи, което дава усещането, че управлявате авио модел. Но ако искате едно щуро приключение в небето и сте фен на *SlipStream 5000*, затегнете колана и да тръгваме.

❑ *Gathering Of Developers* си осигуриха правата за разпространение на *Max Payne*, новия продукт на *3D Realms*, разработен съвместно с *Remedy*. Майк Уилсън от *G.O.D.* е много доволен. Ето какво сподели той: „*3D Realms* са известни с кървавите си стрелялки. *Max Payne* не прави изключение, играта е изпълнена с напрежение и ще изненада силно геймърите, докато обикалят мрьсните подземия на Ню Йорк".

❑ В края на 1999 г. се очаква излизането на новата игра от сериите *Battleground*. В сценария на новата игра *Chickamauga Creek* производителите от *Talonsoft* са заложили битка от Американската гражданска война. Ще се разпространява само от *Talonsoft*, които подготвят и продукт ACW с кампании, които покриват всичко по-интересно, случило се през Гражданската война.

❑ Подгответе си въдиците, плувките и стрьвта, за да се подготвите за новите заглавия на *WizardWorks*, *Pro Bass Fishing* и *Salt Water Trophy Fishing*. Освен това ще ви е необходима добра звукова карта, защото този елемент от виртуалната риболовна авантюра е като истински. Успешен улов.

❑ *Talonsoft* обявиха плановете си за нова стратегическа игра, която ще започне да се разработва в скоро време - *Tribal Rage*. Действието се развива в 2030 година, където оцелелите от войни, болести и глад са разделени на племена от киборги, рокери, амазонки, сектанти и други боклуци. Играта има и едитър на сценарии и племена, което ще ви позволи да си моделирате сган по ваш избор. Има възможност за игра в мрежа и по Интернет.

❑ В отговор на многобройните писма на почитатели във връзка с играта *Dune 2000*, *Westwood Studios* обявиха, че в скоро време ще открият web site с много подробности и снимки от стратегията в реално време.

❑ Едновременно с кинохита „Годзила" *Gamestorm* пуснаха нова игра под същото име. Тя е само за игра по Интернет, екшънът е много, емоциите също. Освен тази игра, *Gamestorm* предлагат и още две - *Aliens Online* и *Starship Troopers*, също само за Интернет. Цената за месечения абонамент е $9.95.

НЯМА ДА Я БЪДЕ

❑ Ето и една тъжна новина за тези, които са прекарали часове в битки с Human-ите и Orc-ите. *Blizzard* обявиха, че ще прекратят разработката на планираното продължение, *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*. Според шефовете на *Blizzard*, идеята не може да посрещне бързото развитие на технологиите и качеството на новите съвременни игри. За успешното развитие на проекта не помогна дори и известният специалист в дизайна на приключенски игри Стив Мерецки.

❑ От *Sirtech Software* обявиха, че новата им игра - *Wizardry 8*, няма да има multiplayer вариант. От фирмата се спрели на това решение, след като станало ясно, че разработката на multi вариант ще отнеме много ресурси, а резултатът ще е сравнително лошо качество и за двата варианта на игра. Засега усилията са съсредоточени в разработката на перфектна single игра, но в близко бъдеще се предвижда и multi вариант.

❑ От *MicroProse* обявиха, че прекратяват работата по играта *Star Trek: First Contact*. Вместо това, започва разработката на нови две *Star Trek* игри, базирани на сериала *The Next Generation*. Това са стратегиите *Klingon Honor Guard* и *Birth of the Federation*. Дано поне те стигнат до игроманите.

ИЗДЪНКИ

❑ В ръководството на компанията *ION Storm* възникнаха сериозни разногласия. Тод Портер и Боб Райт не се разбраха за бъдещето на компанията. Според Боб, сегашната политика не е успешна и няма да доведе до нищо добро. В крайна сметка Боб Райт, който е един от основателите на компанията, напусна огорчен и обиден. В момента, в Далас той води дело срещу бившата си компания.

❑ Blizzard Entertainment този път са се ядосали сериозно. Става ясно, че незаконното разпространение на пиратски дискове се практикува и в САЩ. *Blizzard* поведоха под съдебна отговорност разпространителската фирма *MicroStar* за това, че разпространява незаконно техен продукт. Въпросният продукт не е какво да е, а пакет допълнения и разширения към мегахита *Starcraft*. На всичко отгоре, качеството му било под всякаква критика. Позната история, нали?

Alien Trilogy

ACCLAIM



В недалечното бъдеще, колонизацията на чужди планети и цивилизации е ежедневие. На планетата Земя вече няма граници, всичко се ръководи от Компанията, всички хора са подчинени на Компанията. Армиите са обединени с една единствена цел – да запазят човешката раса от чужди нашествия. Но ето че странен паразит заплашва да унищожи живота на земята. Компанията ясно съзнава огромната опасност, надвиснала над човечеството, но алчните ръководители искат този паразит, за разработката на секретно оръжие. Дали ще успеете да ликвидирате заплахата, или Кралицата на Кралиците ще успее да



даде начало на нова цивилизация от слузести инсекти. Това зависи само от вас.

Вие сте лейтенант Рипли, и сте на милиони километри от Земята. Пехотинците от вашата група



са избити до крак в засада, подготвена от чудовищата. Може да повикате силите на Компанията на помощ, само че и те са срещу вас. Концентрирайте се, ослушвайте се за всеки звук, те са навсякъде. Спокойно, лейтенант, вие сте...сам.



Soviet Strike

ELECTRONIC ARTS



След разпадането на СССР, започват опити за разграбване на оръжейния арсенал на бившия съюз. Заплахата е реална, затова САЩ решават да създадат отряд, който да защитава демократичното руско управление от посегателства. СТРАЙК работят извън границите на международните закони. Те комуникират чрез свръхсекретната мрежа STRIKE.net. Начело на отряда е генерал Ърл – блестящ тактик. Хак е затворник. Неговата задача е да осигурява поддръжката на STRIKE.net координацията на звената, да засича и разкодира всяка вражеска информация. Андреа Грей осъществява контакта с медиите и работи като агент под прикритие като пази неотлъчно президента Елцин. Ник Арнолд е най- добрият пилот в отряда. Той е "пенсиониран", а неговото място заемате вие. Иван Уралия е боен пилот, облъчен смъртоносно след аварията в Чернобил. Остава му малко живот и затова той не се страхува от смъртта.

Срещу вас се изправя "Сянката" – водачът на престъпниците и неговата група. Самоличността му не е известна. Юри Ватсимов е бивш генерал от КГБ – той коор-



динира акциите на терористите. Владимир Чаушеску и дъщеря му Вила са специалисти по отвличането и крупните кражби. Савак подготвя удари с биологично оръжие, а Алексей Карпонов е могъщия бос на Московкия подземен свят. Лудият доктор Укранян провежда зловещите си експерименти в санаториума в Трансилвания.

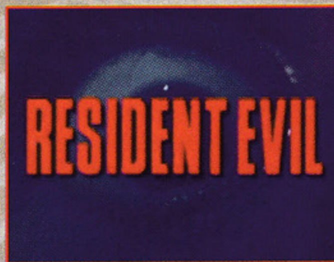
Мисията е подготвена внимателно от вашите колеги, но изпълнител сте вие. Не ги подвеждайте, светът е в опасност.

Resident Evil

SONY PlayStation **CAPCOM**



След серия от кървави нападения в района на стара биотехнологична лаборатория, в зловещата сграда е изпратен СТИСО (специален тактически и спасителен отряд). За лош късмет, обаче, комуникациите на отряда с базата изненадващо се прекъсват. Вие сте сами в тъмния замък. Въоръжете се с всичко, което ви попадне под ръка – ножове, пистолети, пушки, огнехвъргачки и други такива полезни инструменти. Ще трябва да разкриете много загадки, да обезвредите много капани, като през това време ви дебнат страховитите мутирали изчадия, населили замъка. Зомбита, огромни паяци, змии и всякакви гадини са готови да ви разкъсат при всяка ваша грешка. Бъдете внимателен, вие ръководите отряда, от вашите тактически решения зависи успехът на мисията. Място за отстъпление няма, пътят е само напред, към бърлогата на Злото.

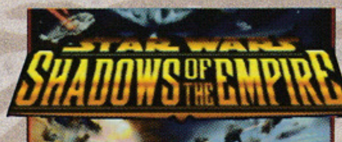




Star Wars
Shadows of the Empire

NINTENDO 64

LUCAS ARTS



Имало едно време в галактиката... Да, това е галактиката на Междузвездните войни, а вие сте Даш Рендър, наемник, корав боец и капитан на Outrider. Вашата задача е да пазите младия Люк Скайуокър. Принц Ксизор се стреми с всички средства да заеме поста на лорд Вейдър и затова е решил да убие Люк. Оттук започва екшънът. В десет напрегнати и трудни мисии, играта ще ви предложи въздушни битки с летящите кораби на империята, кървави сблъсъци (в стил Quake) по коридорите на Звездата. Ще срещнете много познати герои, готови да ви помогнат – Принцеса Леа, Хан Соло и Боба Фет. Графиката ще ви впечатли, всичко е изчистено и детайлно, а невероятното приключение се усилва и от оргиналната музика. За феновете на Звездните войни това ще бъде завладяваща авантюра. Пазете се, сянката на Империята е навсякъде. Нека Силата бъде с вас.







❑ След първоначалния ентусиазъм се оказа, че *MicroProse* не са изкарали, окончателния вариант на *X-Com.* Оказа се, че това било много късна бета версия. Извинения за предварително развълнуваните почитатели на *X-Com.* Добрата новина е, че последният вариант на играта (този път без майтап) ще излезе в средата на юни.

❑ Геймърите, (по-специално тези с по-мощни компютри), които със затаен дъх очакваха разширението на *Total Annihilation: Core Contingency*, останаха много разочаровани. Разширението беше по рафтовете в магазините, когато стана ясно, че има сериозна грешка. „Бъгливите" дискове се иззеха обратно и промоцията се отложи за неопределено време. Лошото беше, че много от магазините не върнаха обратно дисковете. Дали защото не са разбрали или може би има нещо друго?

❑ *Microsoft* обявиха, че ще забавят пускането на *Age of Empires* за пролетта на 1999 година.

НОВ КЪСМЕТ

❑ Питър Линкрофт, бивш главен програмист на *Totally Games* (създатели на *X-Wing vs. TIE*) създаде собствена компания – *Ansible Software*. Той обяви, че компанията ще прави екшън стимулатори, но подчерта, че ще се набляга на разработването на игри специално за Интернет.

❑ Monolith промениха името на новата си игра от типа „стреляй до припадък". От *Riot: Mobile Armor* то стана *Shogo: Mobile Armor Division*. Това е в резултат на раздялата на *Monolith* и Microsoft, които работиха заедно по проекта, но в последствие се разделиха като *Monolith* купиха правата над играта и разпространението. Създаден бе специално нов web site и нова рекламна стратегия, която отразява променените възгледи на фирмата.

❑ Джо Енсмингър и Бренд Остер, двамата водещи програмисти на *Jane's Combat Simulations*, напуснаха фирмата. Те станаха известни със симулаторите *Warbirds и Longbow II 3D*. Не след дълго, както се очакваше, основаха нова компания – *Check Six Studio*. Според тях симулаторите на самолети вече не са актуални, а и много от тях са направени така, че не може да намерите разлика, ако летите с делтапланер или изтребител.

RIVEN



Издател: RED ORB
Производител: CYAN

Минимална конфигурация: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 75 MB свободно дисково пространство, 4x CD-ROM.

Препоръчителна конфигурация: Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, 75 MB свободно дисково пространство, 4x CD-ROM.

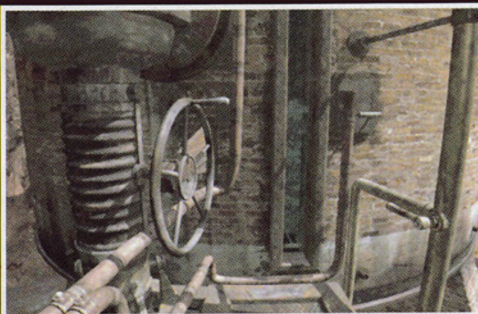
Няма спор, че Riven е една от най-успешните приключенски игри в момента. И тъй като тя е доста дългичка и заплетена, то в продължение на два броя ще публикуваме пълния й пътеводител. Приятни занимания!

Всички номера отговарят на положения на главната карта. Останалите числа, които нямат отношение към картите, са изписани на български.

Част 1: Generator Island

След като бунтовникът те освобождава от клетката (в 1), се насочваш към 3. С пристигането си в 3, можеш да погледнеш в стая 4. Тя има пет входа с две врати. Бутонът до вратата кара стаята да се върти. Натискаш го четири пъти и отваряш вратата към входовете отляво и отдясно. Продължаваш право напред по пътеката. Пристигаш в 5 пред порта, която преодоляваш, като кликваш под нея. Влизаш в стая и стигаш в 8. Натискаш парния ключ с нарисуван телескоп. Връщаш се при вратата и дърпаш ръчката отляво. Портата се отваря и открива достъпа към 6. Натискаш копчето отдясно два пъти за да може отворите да застанат срещу 6 и 8. Тръгваш към 6. При 6 се завърташ и дърпаш ръчката. Отваря се портата, блокираща достъпа до 7. Натискаш бутона два пъти, за да завъртиш стаята и се връщаш към 3. Там натискаш бутона два пъти и тръгваш към 7. При 7 преминаваш моста и влизаш в голямата куполоподобна сграда срещу 9. Това е главния генератор за всички устройства на Riven. Заобикаляш постройката и вървиш надолу по рампата докато излезеш отново навън. Натискаш двата превключвателя, задействащи мостове 12 и 14. Връщаш се при моста 3. Влизаш в тунела. Отваряш вратата в ляво. Озоваваш се в 16. Обръщаш се на 180 градуса. Вляво на вратата има изглед към 17. Виждаш и една врата, която трябва да отвориш с ръчката към устройството. Връщаш се по тунела и тръгни към 17. До вратата към 18 има трамвайна спирка. Натисни синия бутон, за да извикаш колата и скачаш в нея. Ръчката, която може да се върти, направлява трамвая, а тази в средата го пуска в движение. След добре направена анимация стигаш до 19.





Част 2: Forest Island

В 20 има въртящ се мрамор, който при завъртане генерира животински звуци и райвънски номера. Но на тях ще се спрем чак в 38.

През пещерите стигаш до 21. Там се обръщаш срещу стълбите. През портата стигаш до 22. През джунглата вляво минава пътека, водеща до друг мрамор (23). Преминавайки от 25 до 30, стигаш до проход, охраняван от войник в кула. Там задействаш алармата и продължаваш към 43. В 41 виждаш празен пристан. До 39 стигаш по няколко стълби и елеватори. Там виждаш олтар и подводница. Дърпаш ръчката до подводницата и тя се спуска във водата в 40. Връщаш се до 24. Там има минна количка. Скачаш в нея и дърпаш ръчката. Стигаш до 44.



Част 3: Experiment Island

Пристигайки в 44, веднага се отправяш към 46, минавайки през 45. Виждаш троен превключвател, контролиращ захранването на острова. Премествайки го от захранване на 50, на захранване [illegible]7. Връщаш се на брега и потегляш към 47. Там спираш врето в казана с ръчката отстрани и източваш водата с колелото. Обръщаш се наляво и дърпаш малката ръчка, разположена върху двойката тръби. По този начин насочваш енергията към ключа, задвижващ платформата нагоре-надолу. Обръщаш се назад и влизаш в 48. Слизаш по стълбата и влизаш в тръбата. Появяваш се в 49. Тръгваш към 50. От балкона тръгва стълба надолу. Отваряш капака към нея и влизаш през двойната врата. Затваряш вратата и тръгваш към 53. По пътя отдясно има ръчка, която дърпаш и се връщаш в 52. Отваряш сферата и слагаш храна от чинията вдясно посредата на капана. Затваряш сферата с помоща на ръчката я потапяш във водата. Когато чуваш шум от затваряне на капана, я изтегляш обратно и взимаш жабата, която е вътре. Над теб има вентилационна шахта. Тръгваш по нея и пристигаш в 54. Това е лабораторията на Ген. От дневника, намиращ се на бюрото, преписваш кодовете, изглеждащи като пет символа в рамки. Отиваш до вратата със синия бутон. Тя води до 53. Тръгваш по дългия мост към Острова с генератора. Почти накрая на моста има повдигната част, която сва-

ляш с ръчка.

Част 4: Generator Island

Влизаш в сградата и достигаш до 10. Завърташ колелото, за да удължиш пътеката до 9. Отиваш до 13. Натискаш копчето, намиращо се зад теб и пътеката се издига, за да преминеш към 6. Там дърпаш ръчката, с което отваряш вратата. Връщаш се в 9 и се обръщаш към 7. Вдясно от теб има ръчка. Дърпаш я и стълбите се издигат от 7 до 11, вместо до 9. Връщаш се по моста до 53.

Част 5: Experiment Island

Влизаш в сградата в 53 и излизаш през другата врата в 55. Там те чака трамвай (ако го няма, трябва да отидеш до 54 и да натиснеш синия бутон). Влизаш в мотрисата и с нейна помощ пристигаш в 56.

Част 6: Map Island

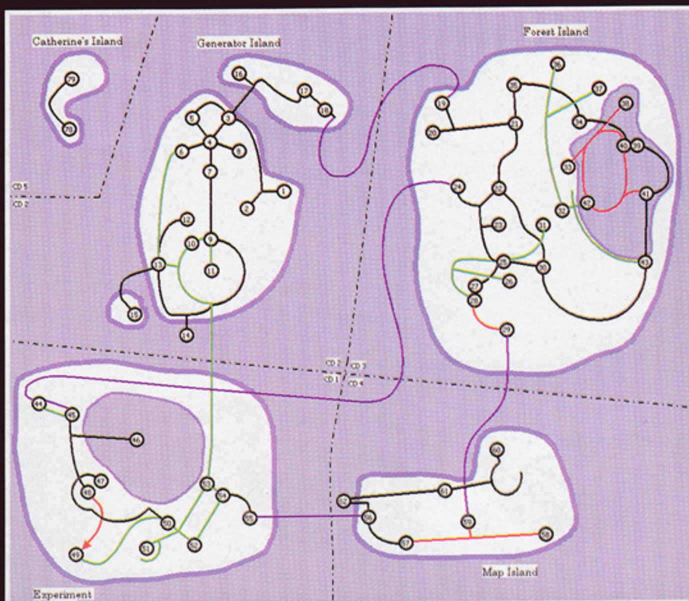
В 56 излизаш от трамвая през левия изход, минаваш през вратата в 62 и се изкачваш по стълбите до 61. Натискаш бутона, намиращ се там и се изкачваш до следващото ниво. Там поглеждаш назад към 56 и виждаш карта на Райвънските острови. Натискайки един от бутоните на клавиатурата пред теб, ще предизвикаш оформяне на водата по формата на един от островите. Можеш да поразгледаш до 60, след което стигаш до 56, минавайки през 62. Пресичаш трамвая до другата платформа и се насочваш към 57. Там дърпаш ръчката, за да извикаш елеватора. Влизаш в него и натискаш бутона. След като елеваторът спре, излизаш от него и виждаш в тунела Ген, който побягва към 59. Проследявайки го, виждаш как той се качва на трамвая. Не го следваш, а тръгваш към 58. Там има стол, предлагащ изглед към подводния живот. Имаш клавиатури отляво и отдясно. Натискайки десния бутон на лявата виждаш подводен пейзаж, а с левия – клетката на Катерина. Дясната клавиатура пуска различни подводни светлини. Така можеш да асоциираш всеки цвят със съответния му райвънски знак (лилавата светлина е изгоряла). Връщаш се към 59 и пресичаш с трамвая Горския остров, стигайки до 29.

Част 7: Forest Isnd

Пристигайки в 29, тръгваш по коридора към 28. Там има елеватор. Взимаш го до върха на дървото (а не до средния етаж). Насочваш се към 31, минавайки през 25. Сядаш на стола в 31. С ръчката отляво издигаш и спускаш стола и можеш да огледаш цялото село. С дясната отваряш и затваряш пода. Оставяш го затворен. "Приземяваш" стола и се връщаш при елеватора. Тръгваш през средния изход, преминаваш през 27 и 21, и надолу по стълбите стигаш до 35. Там забелязваш двойка тюленоподобни същества. Зад скалите, където те седят, виждаш парче мрамор. Подобен камък виждаш и в басейна, на който се натъкваш продължавайки към 34. Ако завъртиш шайбата в долния десен край на басейна, водата ще се оттегли, откривайки силуета на животно. Продължаваш по стълбите към 40. Подводницата, спусната от 39, те чака. Устройствата в нея са сходни с тези на трамвая освен това, че ръчката за ход е вдясно, а в долната част на таблото има слайдер, определящ посоката на движение. Отиваш до 33. Изкачваш стълбите и стигаш до стая с пет ръчки. Вдигаш всичките в горно положение. Връщаш се до подводницата. С нейна помощ стигаш до 38. Това е училище, по чиито стени е написана райвънската азбука. Вляво от вратата има панел със странна игра. Играейки на нея, ти научаваш райвънските знаци за цифрите:

Zero One Two Three Four
Five 10 15 20 17

Забелязваш, че в Райвън работят с петична бройна система. Основните цифри са от 0 до 4. Умножението им с 5 се отбелязва със завъртане на знака на 90 градуса наляво. За да се получи съставно число, просто към "завъртяното" число се прибавя "правото" (виж числото 17). Може да се изписват числа с повече от един знак. Новите познания ти помагат да разчетеш числата в дневника на Ген.



Връщаш се в подводницата и се отправяш към 42. Пресичаш зоната и в далечния ѝ край дърпаш ръчката. Това ще свали един лост до земята. Отиваш при него, хващаш го здраво и се изкачваш на върха. Натискаш бутона вдясно от вратата, за да отвориш клетката. Влизаш в нея (в 32). Вдигаш решетката на пода и кликваш в дупката. Появява се таен ключ, отварящ скрита в стената врата. Влизаш през нея и в пълна тъмнина стигаш до морския изглед в 36. Включваш осветлението и се връщаш по тунела. По пътя забелязваш странична врата и минавайки през нея стигаш до 37. Там виждаш кръг от камъни, които трябва да бъдат свалени в точно определен ред. Всяко едно от парчетата мрамор, които видя по пътя си дотук, са свързани със съответните животни, инкрустирани върху камъните. Ето и реда на натискане:



След като всички са свалени, на отсрещната страна се отваря поставка, от която взимаш "свързваща" книга. Използваш я, за да се прехвърлиш в Тей.

(Следва)

EXTREME TACTICS

Издател PIRANHA INTERACTIVE PUBLISHING
Производител ENSEMBLE STUDIOS

Планетата Калибрия е разделена на два клана, водещи война за определяне на тяхната вяра. Два противоположни пътя за борба и оцеляване защитават враждуващите лагери. Призрачният клан на Hammerhawk вярват,че единственият начин за оцеляване е да се използват находищата от Coolar Crystals за бягство от планетата и започване на нов живот във Вселената. Bloodfox смятат, че трябва да се съберат останалите кристали, с които да се осигури защита на клана и оцеляването му в подземни комплекси. Вие сте тези, които ще решат техния спор.





THE ROCKY HORROR INTERACTIVE SHOW

Издател ON-LINE PUBLISHING
Производител ON-LINE PUBLISHING



След популярното шоу и последвалия филм, ето че дойде ред и на компютърна игра. Двама пъпчиви тийнейджъри Брад и Джанет закъсват на път, насред пустинята. Търсейки подслон, те попадат на запустял замък. За зла беда, в него се е нанесъл зловещият доктор Франк Фъртер от Трансилвания и неговите слуги.

Вие избирате един от двамата герои, а вашата цел е да освободите другия, попаднал в ръцете на доктора - родственик на Дракула, и неговата кохорта. Тръгнете смело напред към най-ужасното приключение в живота ви!



ALLODS: SEALED MYSTERY

Издател NIVAL ENTERTAINMENT
Производител BUKA

Имало едно време герой, дошъл 300 години след голямата катастрофа. Той трябвало да разреши няколко мистерии на един от алодските острови, управляван от Великия Магьосник Скракан. Обезпокоени, другите Магьосници и две велики империи създават пречки и трудности, които вие трябва да преодолеете. Играта е разделена на мисии и по пътя вие можете да купувате екипировка и да наемате хора.





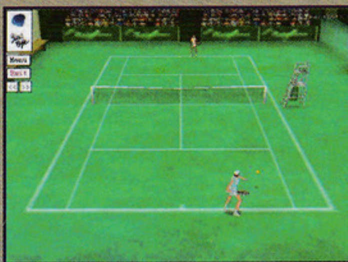
Интересното тук е че тази RPG игра е правена в Русия. Може да се похвали с идеален звук и добра графика. Не я пропускайте.

GAME, NET & MATCH

Издател BLUE BYTE SOFTWARE
Производител BLUE BYTE SOFTWARE



Дълго ли чакахте, тенис маниаци? Терзанията ви са към своя край. Идва новата игра Game, Net & Match на Blue Byte Software. Интуитивен компютърен интелект, който ще се учи от вас, 188 комютърни опонента и 169 различни турнира, четири различни настилки, интернет турнири, 3D поддръжка на Direct 3D и чипа 3Dfx, са основните неща, съдържащи се в пакета. Очаква се G,N&M да издигне компютърния тенис до това високо ниво, на което се радва голфът от така наречените Links игри.



НОВИНИ

БЕТА ТЕСТ

❑ За бета-тест беше обявена играта на *Kesmai, Starship Troopers: Battlespace*. Веднага след изчистването на „бъговете", Звездните Рейнджъри ще бъдат на ваше разположение за битки и приключения.

❑ Съдебните неурéдици и преследвания не попречиха на *Microsoft* да настъпват и към пазара на компютърни игри. Обявено беше бета тестване на новия им продукт *Urban Assault*. Доброволците бяха помолени да бъдат колкото може по-жестоки в тестването, за да излязат всички дефекти. Те ще имат възможност да премерят сили дори и в multiplayer срещу дизайнерите на самата игра.

❑ Освен *Urban Assault* за бета тест беше предложена и *UltraCorps*. Моделирана е само за игра в Интернет.

ПОДПРАВКИ

❑ От *MicroProse* пуснаха пакет за играта *M1 Tank Platoon2*. Инсталирането му ще изчисти доста грешки, а промяната в скоростта на скролоране и добавянето на нови клавиши и други опции ще направи играта по-лесна и приятна.

❑ Излезе още един пакет с нови мисии към *Quake 2*. Той е разработен от *Activision, id Software* и *Rogue Entertainment*. Името му е *Ground Zero*, и е вторият разработен с помощта на *Rogue*.

❑ Набързо излезе новата версия, *QuakeWorld, v2.20*. Но проблемите започнаха веднага. Оказа се, че някои карти не тръгват, появиха се и други досадни грешки. Затова скоро след това се появи upgrade версията *QuakeWorld, v2.21*. С много извинения беше „препоръчано" тази версия да се инсталира, за да се поправят грешките.

❑ Lucas Arts представиха новата си игра от приключенската поредица Индиана Джоунс. 3D-екшънът се казва Indiana Jones and the Infernal Machine.

JUGGERNAUT CORPS: FIRST ASSAULT

Издател SHEPHERD'S WORLDS
Производител SHEPHERD'S WORLDS

Ако сте забравили класиката Asteroids, то Juggernaut Corps е най-добрият начин да си я припомните. Целта на играта е да се спре нашествието на расата CAN-8932. За постигането и са необходими четирите парчета на оръжието Armageddon, всяко от което се крие на различна планета. Лесно за управление, космическото корабче трябва да маневрира сред летящите астероиди и да ги унищожава при нужда. Не са рядкост атаките на вражески кораби, а накрая играчът се изправя срещу големия BOSS. Очаквайте една приятна игра, която ще ви върне в доброто старо минало.





WORLD LEAGUE SOCCER '98

Издател EIDOS INTERACTIVE
Производител EIDOS INTERACTIVE





Броени дни остават до световното първенство по футбол във Франция. Новата игра на EIDOS - World League Soccer '98 идва точно навреме. С новия си продукт фирмата навлиза мощно в нишата на спортните игри. Впечатляваща с графиката си и по-скоро тактически постоена, играта ще ви направи съпричастен с победите и загубите на любимия отбор. Разгорещената публика не се притеснява от времето дори при дъжд и светкавици. Включена е опция за запис по време на играта, поддръжка на някои 3D карти и 10 различни шампионата на национално и клубно ниво.

DUEL: THE MAGE WARS

Издател VIRGIN
Производител MYTHOS



В новия си хит *Duel* Virgin са заложили на магическото начало, намерило престижно място в сюжетите на стратегическите игри. Твоята цел е да овладееш силата на Закона и Хаоса, призовавайки мъртви зверове и събирайки голям набор магии. Играта ще премине през няколко исторически царства, включващи Келти, Гърци и други древни народи. Ти ще преминеш повече от 30 добре изпипани 3D терена, ще използваш повече от 40 различни магии, включващи възможността за призоваването на над 20 различни митични създания, които ще се бият и работят за господаря си.



Z. A. R.

Издател AURIC VISION
Производител MADDOX GAMES



Полуделият компютър на Zone of Artificial Resources - индустриален комплекс, занимаващ се с производство на енергия, космически кораби и оръжия – е причина правителството да изпрати някой да въдвори ред. Е, не очаквайте от малко известна фирма като Maddox Games всичко да е изпипано. От факта, че се играе под открито небе, поглед надолу и нагоре няма голям смисъл, освен когато трябва да се анихилира някоя нисколетяща ламарина. Слабият изкуствен интелект на движещите се в кръг консерви ги прави лесна плячка. Играта има възможност за Multiplayer до 16 души.



НОВИНИ

❑ След края на Втората световна война, руски агенти откриват развалини на легендарната Вавилонска кула. Там са изпратени и учени, за да намерят машината, с помощта на която, се отваря „Вратата на измеренията". Но ЦРУ не може да допусне това. Агент София Хапгуд се обръща към най-добрия археолог, а това е Индиана Джоунс (т.е. вие). Двамата се впускате в невероятно екшън приключение, а дали ще бъде с щастлив край зависи само от вас.

❑ Xatrix Entertainment представиха проекта за новата си игра - Kingpin, която се очаква в началото на 1999 г. Тя е много подобна на Quake II с тази разлика, че действието се развива в 30-те години, и вашата задача е, в стил Ал Капоне, да избиете всички гангстери и да очистите града от конкуренция.

❑ Psygnosis пуснаха нова автомобилна игра от сериите CART. В Newman-Haas Racing са събрани 15 писти (плюс 4 скрити) и 11 пилоти. Играта е с отлична графика и звук, присъстват и автентичните гласове на коментаторите от ABC.

❑ Среди от компютърния свят обявиха, че е настъпил края на приключенските игри. Според тях, този жанр вече е скучен и освен това не ползува пълноценно бързото развитие на технологиите за разработка на игри. По този повод, беше проведена конференция специално по темата. На нея се изнесоха данните за пазара на този клас игри. На първо място са Riven и Myst, всяка реализирала продажби за над 60 милиона долара. Числата са доста показателни, а и амбициозните проекти за подобни игри показаха, че те далеч на са изчерпали възможностите си.

❑ Появи се още едно място, където любителите на таблата, шаха и игрите с карти могат да убият малко време. Достъпът до Yahoo Internet Gaming е свободен. Може да избирате между няколко нива на трудност на опонентите. Необходим ви е само браузър поддържащ Java.

HEXEN 2

Натисни "~" и въведи следните кодове:
god – безсмъртие ON/OFF
noclip – минавате през стени ON/OFF
notarget – враговете не те забелязват ON/OFF
changelevel X – сменя нивото на X.
restart – рестартира нивото.
name X – сменя името ти. X= е новото ти име.
give h X – дава здраве X.
give 2 – оръжие 2
give 3 – оръжие 3
give 4 – оръжие 4
impulse 9 – всички оръжия и Мана
impulse 14 – ставате овца.
impulse 23 – светлина.
impulse 43 – всички оръжия, Мана и Предмети
impulse 44 – хвърляте предмет
impulse 10 – сменяте оръжието
impulse 100 – използва Torch
impulse 101 – използва Quartz Flask
impulse 102 – използва Mystic Urn
impulse 103 – използва Krater
impulse 104 – използва Chaos Device
impulse 105 – използва Tome of Tower
impulse 106 – използва Summon stn
impulse 107 – използва Invisibility
impulse 108 – използва Glyph
impulse 109 – използва Boots
impulse 110 – използва Repulsion
impulse 111 – използва No Peep
impulse 112 – използва Ring Of Flight
impulse 113 – използва Force Cube
impulse 114 – използва Icon Defn
chase_active 1 – поглед отгоре.



SHADOW WARRIOR

Натисни "~" и въведи следните кодове:
swghost – минавате през стени
swgimme – всички предмети
swtrix – ракети Зайо-Байо
swchan – безсмъртен
swcreed – всичко
SWTREKxx – отивате на ниво XX
Swweapons – оръжия
Swammo – муниции

STARCRAFT

Натисни **Enter** и въведи следните кодове:
power overwhelming – безсмъртен
staying alive – играта не приключва
there is no cow level – мисията изпълнена
whats mine is mine – минерали
breathe deep – газ
something for nothing – всички възможни ъпгрейди
black sheep wall – показва цялата карта
modify the phase variance – можете да строите всички сгради.
war aint what it used to be – маха Fog of War
food for thought – правите единици без да строите "ферми"
ophelia – въведи ophelia, след това въведи името на мисията, на която искаш да отидеш
medieval man – единиците ви имат всики възможни ъпгрейди
man over game – печелите текущата игра
Heal me – next unit clicked on explodes
noglues – враговете не могат да използват магии
game over man – моментална загуба
operation cwal – бърз строеж
the gathering – дава безкрайна PSI сила
Show me the money – дава кристали и газ

StarCraft

LBA 2

По време на игра натисни **ESC**. Във менюто въведи:
Gold – Мангизи
Magic – Магия
Life – Живот
Clover – Детелина
full – всичко
box – box of clover
pingouin – a few mega pingouins
speed – display framerate



QUAKE 2

(продължава от бр. 1)
Натисни "~" и въведи следните кодове:
give all – всичко
give weapons – всички оръжия
give ammo – муниции
give armor – щит
give environment suit – скафандър
give ancient head – Ancient Head
give adrenaline – Adrenaline
give bandolier – Bandolier
give ammo pack – Ammo Pack
give data cd – Data CD
give power cube – Power Cube
give pyramid key – Pyramid Key
give data spinner – Data Spinner
give airstrike marker – AirStrike Marker
give blue key – Blue Key
give red key – Red Key
give security pass – Security Pass
give cammander's head – Commander's Head
give power shield – Power Shield
give armor shield – Armor Shield
give combat armor – Combat Armor
give jacketarmor – Jacket Armor
give blaster – Blaster
give shotgun – Shotgun
give sshotgun – Super Shotgun
give machinegun – Machinegun
give grenadelauncher – Grenade Launcher
give rocketlauncher – Rocket Launcher
give railgun – Railgun
give bfg10k – BFG10k
give shells – Shells
give bullets – Bullets
give cells – Cells
give grenades – Grenades
give rockets – Rockets
give slugs – Slugs
give mines – Mines
give nuke – Nuke
give quad – Quad Damage
give invulnerability – Invulnerability
give silencer – Silencer
give rebreather – Rebreather



(продължава от бр. 2)

SCORPION

Harpoon: **B, B, LP**
Teleport: **D, B, HP**
Air throw: **BL (във въздуха)**
Finish Him:
FLAME: **D, D, U, HK (далече)**
SCORPION ATTACK: **F, F, D, U, RUN (близо)**
FRIENDSHIP: **RUN, RUN, RUN, RUN, D**
BABALITY: **D, B, B, F, HP**
ANIMALITY: **U, F, U, U, HK**
PIT FATALITY: **F, F, U, U, LP**
Серии:
4: HP, HP, HK, B+HK
4: HK, HK, LK, B+LK
4: LK, HK, LK, LK
10: HP, HP, jump kick, teleport punch, harpoon, HK, HK, LK, HK

SHANG TSUNG

Flame eruption: **F, B, B+LK**
Single flaming skull: **B, B+HP**
Double flaming skulls: **B, B, F+HP**
Triple flaming skulls: **B, B, F,F+HP**
MORPHS:
Cyrax – **BL, BL, BL**; Jax – **F, F, D,LP**; Kung Lao – **RUN, RUN, BL, RUN**; Nightwolf – **Задръж BL, U, U, U;**
Liu Kang – **F, D, B, U, F;**
Sheeva – **Задръж LK, F, D, F;**
Sindel – **B, D, B, LK;**
Stryker – **F, F, F, HK;**
Sub Zero – **F, D, F+HP;**
Kabal – **LK, BL, HK;**
Sonya – **Задръж RUN, BL, LP, D;**
Kano – **B, F, BL;**
Kitana – **F, D, F, RUN;**
Reptile – **RUN, BL, BL, HK;**
Mileena – **RUN, BL, HK;**
Scorpion – **D, D, F, LP;**
Jade – **F, F, D, D+BL;**
Ermac – **D, D, U;**
Classic Sub Zero – **BL, BL, RUN, RUN;**
Finish Him:
BED OF NAILS: **Задръж LP, D, F, F, D, отпусни LP (близо)**
SOUL STEALER: **Задръж LP, RUN, BL, RUN, BL, отпусни LP (близо)**
BABALITY: **RUN, RUN, RUN, LK (извън обсег)**
FRIENDSHIP: **LK, RUN, RUN, D (извън обсег)**
ANIMALITY: **Задръж HP, RUN, RUN, RUN, отпусни HP (извън обсег)**
PIT FATALITY: **Задръж BL, U, U, B, отпусни BL, LP**
Серии:
4: HP, HP, LP, B+HK
5: LK, HP, HP, LP, B+HK

SHEEVA

Teleport stomp: **D, U**
Stomp: **B, D, B+HK**
Fireball: **B, D, F+HP**
Finish Him:
SKIN RIP: **Задръж HK, F, B, F, F (близо)**
HUMAN SPIKE: **F, D, D, F, LP (близо)**
BABALITY: **D, D, D, B+HK (извън обсег)**
FRIENDSHIP: **F, F, D, F, HP**
ANIMALITY: **RUN, BL, BL, BL, BL**
PIT FATALITY: **D, F, D, F, LP**
Серии:
4: HK, HK, LK, B+HK
5: HP, HP, LP, F+HP, F, B+HK
6: HP, HP, LP, F+HP, F, HP, докато правиш fireball
7: HP, HP, LP, HK, HK, LK, B+HK

SINDEL

Fireball: **F,F+LP**
Air fireball: **D,F+LK във въздуха**
Scream: **F,F,F+HP**
Fly: **B,B,F+HK, RUN**
Finish Him:
HAIR KILL: **RUN, RUN, BL, RUN, BL (в обсег)**
DEATH SCREAM: **RUN, RUN, BL, BL, RUN+BL (близо)**
BABALITY: **RUN, RUN, RUN, U**
FRIENDSHIP: **RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, U**
ANIMALITY: **F, F, U, HP**
PIT FATALITY: **D, D, D, LP**
Серии:
4: HP, HP, D+HP
4: HP, HP, LP, B+HK
5: HK, HP, HP, LP, B+HK
6: HK, HP, HP, D+HP, Jump kick, Air fireball или sweep

HUMAN SMOKE

Harpoon: **B, B, LP**
Teleport punch: **D, B, HP**
Air throw: **BL във въздуха**
Finish Him:
DECAP: **RUN, BL, RUN, RUN, HK**

(следва)

Внимание Игроманиаци,

В броевете до края на годината, ще публикуваме талони с номера, съответно от 1 до 7. Във всеки от тях ще има по три въпроса.

Попълнете верните отговори, изрежете талона и го изпратете на адреса на редакцията. Ако сте отговорили правилно и на трите въпроса – участвате в изтеглянето на две месечни награди, осигурени от ПУЛСАР – игри по избор. Ако изпратите ВСИЧКИ талони от 1 до 7 и имате не по-малко от 11 верни отговора от 21 възможни, ще участвате в тегленето на голямата новогодишна награда на ПУЛСАР – SEGA SATURN. За валидни се считат талоните с попълнена анкетна карта (виж гърба на талона). Отговорите на всички въпроси ще намерите в броевете на списание Игромания. Ако ви липсват стари броеве, обадете ни се.

Ето и въпросите от талон №1.



ИГРОМАНИЯ

със съдействието на фирма „Пулсар" организират:
ОТКРИТ ШАМПИОНАТ СОФИЯ ЮНИ '98
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE ЗА SEGA MEGA DRIVE

Шампионатът ще се проведе на 20.06.1998 г. от 10 ч. в Дом на културата „Средец" (бивш „Лиляна Димитрова"), ул. „Кракра" № 2А.
Такса за участие: 2 900 лева.
Срок за записване: до 19.06.1998 г. на адреса на редакцията: гр. София, ул. „Бр. Миладинови" 58 или на тел. 31 90 07; 83 10 53
Таксите се заплащат в касата на редакцията или с пощенски запис по банкова сметка на МУЛТИМЕДИА ООД – б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ – клон Доверие, гр. София

(обърни)

Здравейте игроманиаци,

На 17 май, списание Игромания, със съдействието на фирма Пулсар, организира първия открит шампионат на София по Mortal Kombat 3 Ultimate. В смъртоносната битка се включиха 70 бойци на възраст от 8 до 22 години. Състезанието предложи на всички участници много емоции, приключения и награди. През часовете на оспорвани двубои, победените напускаха със закана за реванш, а победителите очакваха своя следващ противник. Накрая останаха най-добрите. Напрежението се покачваше и достигна върхната си точка във вълнуващия и изпълнен с обрати финал. Един срещу друг застанаха Ивайло Трохаров и Златомир Манчоров. И двамата избраха да се бият с NoobSybot. Публиката стана на крака, възклицанията не спираха. След много бой и тупаници, голямата награда отнесе Златомир. За всички останали участници имаше много календари и списания. Наградите предостави и връчи г-н Папазян, управител на фирма Пулсар – официален представител на SEGA за България.



Благодарение на всички наши почитатели, които направиха състезанието толкова успешно и интересно, списание Игромания положи началото на една традиция в провеждането на такива турнири. Надяваме се, участие да взимат все повече и повече почитатели на телевизионните игри. А ето и нашата изненада. През юли, август и септември ще се проведат три състезания с много награди. Играта ще бъде Gran Turismo – най-успешния автомобилен симулатор, произвеждан някога (платформа SONY). Първите четирима в отделните възрастови групи, на всяко едно от състезанията ще се борят за голямата награда – Sony Playstation, любезно предоставена от „SONY България“.





Играта GRAN TURISMO може да бъде купена от магазина на „Пулсар“, а желаещите да тренират на нея могат да се обадят на телефоните на редакцията.

Но преди това, на 20 юни, събота, ние ви каним в дома на културата „Средец“ (бивш младежки дом „Лиляна Димитрова“). Играта отново е Mortal Kombat 3 Ultimate, възможност за реванш ще има всеки. Малките бойци, които се представиха отлично на първия турнир, но не успяха да преодолеят по-възрастните си противници, натрупали повече опит, този път ще се борят в отделна категория – до 14 години. Победителите в двете възрастови групи ще се срещнат за голямата награда – SEGA 32X в директен двубой. Победеният ще вземе втора награда – джойстик и игра по избор. Ще бъдат връчени още две награди – игра по избор. Не пропускайте възможността да разчистите стари сметки и да докажете, че вие сте най-достоен да станете шампион.

От всички тези награди сигурно ви се замая главата, затова, засега толкова, очакваме ви на 20 юни. Успешни тренировки!

Ето и класирането на първите осем в ранклистата на списание ИГРОМАНИЯ:

1. Златомир Манчоров – 10 точки
2. Ивайло Трохаров – 7 точки
3. Любомир Палиев – 5 точки; Явор Живков – 5 точки
5. Данияр Касимов – 4 точки; Илиян Михайлов – 4 точки; Явор Емилиев – 4 точки; Николай Матеев – 4 точки

ТАЛОН ЗА УЧАСТИЕ С ОТСТЪПКА

ОТКРИТ ШАМПИОНАТ СОФИЯ ЮНИ '98
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE за SEGA MEGA DRIVE

Притежателят на този талон:

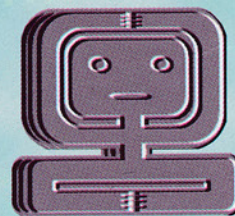
....

ползва отстъпка в размер на 1 000 лв. от таксата за участие в шампионата и заплаща 1 900 лева.

✓В деня на състезанието носете този талон и квитанцията за платена такса.

(обърни)

Те са вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!



ИГРОМАНИЯ

Редколегия: ПЕТКО ДИЛЧЕВ,
ЖЕЛЯЗКО ПЕТРОВ, ИВАЙЛО ТОДОРОВ
Дизайн и предпечатна подготовка:
МАРГАРИТА ДИМИТРОВА,
МАРГАРИТА ТРИФОНОВА
Художник ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: multimedia@omega.bg

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X
Главен редактор
ДИМИТЪР КОНСТАНТИНОВ
Зам. главен редактор
ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ISSN 1311-090X

ВНИМАНИЕ !

НА 20 ЮНИ – ВЪЗМОЖНОСТ ЗА РЕВАНШ
ОТКРИТ ШАМПИОНАТ НА СОФИЯ 'ЮНИ '98

MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE

ТОЗИ ПЪТ В ДВЕ КАТЕГОРИИ:
ДО И НАД 14 ГОДИНИ (стр. 14)

Списание Игромания ви предлага
СУПЕР ВАКАНЦИЯ!
Тризвезден хотел
Пълен пансион
Компютърно обучение
Спортни занимания

МНОГО КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ
И ВСИЧКО ТОВА В ЕДНА ПРИЯТНА ПОЧИВКА
НА МОРСКИЯ БРЯГ.
ПОБЪРЗАЙТЕ, МЕСТАТА СА ОГРАНИЧЕНИ (стр. 2)